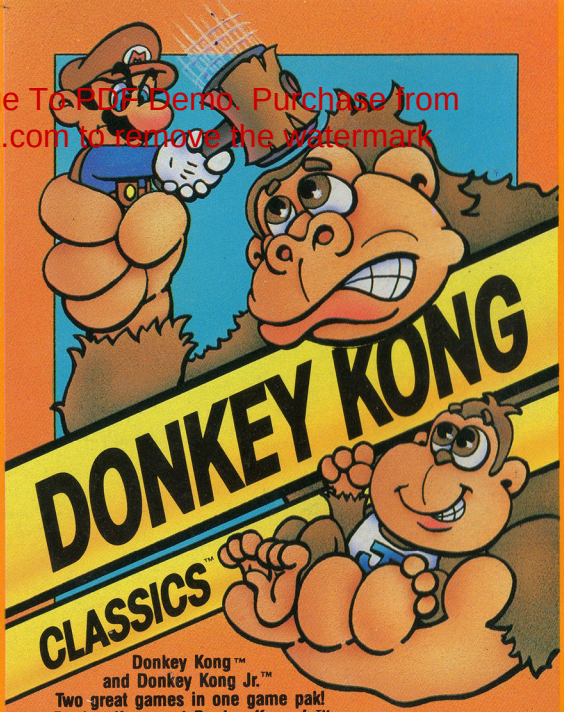
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-DJ-FAH-1



Donkey Kong™
and Donkey Kong Jr.™
Two great games in one game pak!
Donkey Kong™ et Donkey Kong Jr.™
2 jeux époustouflants sur la même cartouche!

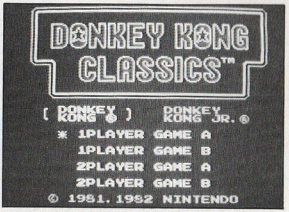
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Donkey Kong Classics™ du système de jeu Nintendo® .

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.



SÉLECTION DU JEU

- Lorsque vous mettez le système sous tension, l'écran de droite apparaîtra.
- À l'aide du bouton SELECT ou du ✚ bloc de commande, sélectionnez la partie à laquelle vous voulez jouer.
- Sélectionnez une partie à un ou à deux joueurs en déplaçant l'astérisque à l'aide du ✚ bloc de commande.

Partie A à 1 Joueur — Débutant	Partie A à 2 Joueurs — Débutants
Partie B à 1 Joueur — Expert	Partie B à 2 Joueurs — Experts

- Une fois que vous avez sélectionné la partie, appuyez sur le bouton START ou sur les boutons A ou B pour commencer.

REMARQUE

Pour rappeler l'écran de sélection une fois la partie terminée, appuyez sur le bouton RESET ou coupez et remettez l'alimentation à l'aide de l'interrupteur d'alimentation.

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ni trop froids. Ne jamais le cogner ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Éviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

©1989 **Nintendo Co.,Ltd.**

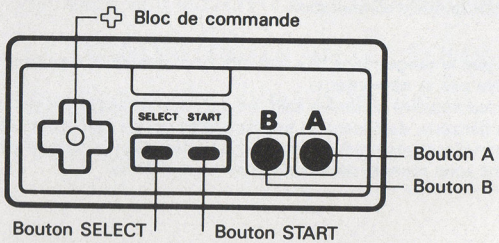
OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Pouvez-vous sauver Pauline des prises de Donkey Kong? Aidez Mario à escalader le chantier de construction dans la course pour secourir sa petite amie Pauline. Evitez les balles de feu et les barils que Donkey Kong lance en bas des rampes et des échelles pour contrecarrer vos efforts.

1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

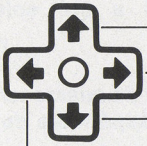


Bouton A
Il saute

Bouton B
Non utillisé

Bloc de commande

Fait avancer Mario



★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

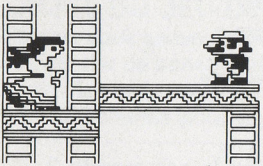
*Le score le plus haut si remettra à 0 se le bouton SELECT (de la console) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.

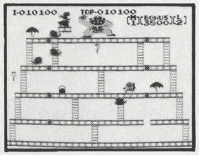
*Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

2. COMMENT JOUER

Objectif de Mario: Sauver Pauline qui a été enlevée par Donky Kong.



A la première et deuxième rondes Mario va vers Pauline dans la partie supérieure de l'écran.

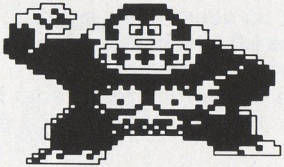


A la troisième ronde, il court sur les poutres d'acier et retire les boulons. S'il réussit à retirer tous les boulons, les poutres s'effondront, Donky Kong dégringolera le tête première jusqu'au sol et Pauline sera sauvée . . . pour le moment.

Caractères

Mario

Pauline



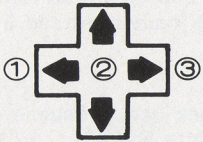
Donky Kong

Baril

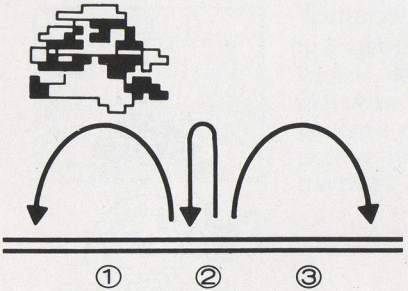
Balle de feu

Cric

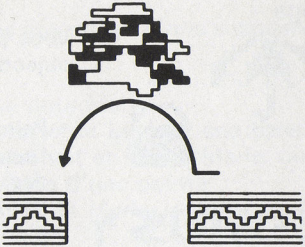
Conseil: Tirez parti des sauts.



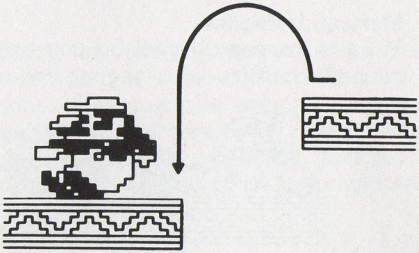
Vous pouvez sauer à gauche, en haut, ou à droite. Appuyez sur le bloc de commande pour choisir la direction désirée et appuyez en même temps sur le bouton de saut.



Mario ne peut sauter sur les échelles ou de celles-ci.



Mario peut sauter la distance de deux sections de poutres d'acier.



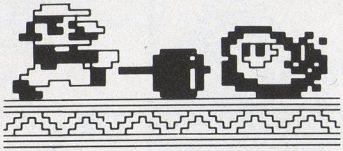
Sauts de descente:
Mario ne peut survivre qu'à un saut de descente équivalent à la hauteur de deux sections de poutres d'acier — même hauteur que celle de Mario.

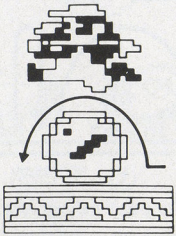
Pointage

Vous pouvez accumuler des points en ramassant les objects que Pauline perd (parasol et sac à main).

- **Points-primes**
  Lorsque vous vous rendez jusqu'à Pauline, on ajoutera des points-primes à votre score.
  Remarque: Si vous prenez trop de temps, les points-primes diminueront. Lorsqu'ils parviennent à zéro, le temps est écoulé et ceci signifie la fin de Mario.

- **Marteau invincible**
  Si vous frappez un baril ou une balle de feu d'un coup de marteau vous gagnez des points.

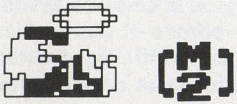




- **Saut**
  Vous obtenez des points lorsque vous sautez nettement par-dessus un baril.

Prime supplémentaire

Lorsque votre score dépasse 20 000 points, vous obtenez un Mario supplémentaire.

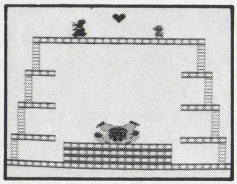


Méfiez-vous!

Ce qui suit est fatal pour Mario:

- Lorsque Mario heurte un baril ou une balle de feu
- Lorsque le cric rebondit et heurte Mario, ou
- Lorsque Mario tombe d'une poutre

Lorsqu'il ne reste plus de Mario, la partie prend fin.



Tranches

Si vous réussissez à finir la troisième ronde et à sauver Pauline, vous aurez complété une tranche. Abordez la deuxième tranche! À mesure que vous avancez, vos ennemis augmentent en nombre et en vitesse. Vous pouvez faire compétition avec vos amis, soit par le pointage, soit par le nombre de traches complétées!

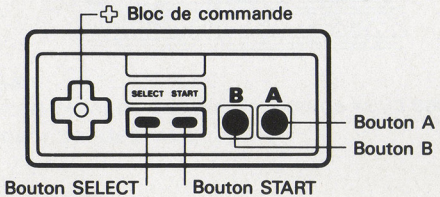
OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Donkey Kong Jr. a pour mission de libérer Donkey Kong de la cage de Mario. Sautez de vigne en vigne pour accumuler des fruits — primes et pour éviter les mâchoires fatales. Ensuite, procédez à des étapes plus difficiles. Sautez pardessus des plate-formes, évitez les étincelles électriques et méfiez-vous de ces oiseaux. Srvez-vous des aptitudes dont vous disposez pour vous emparer de la clef qui libèrera votre papa.

2. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

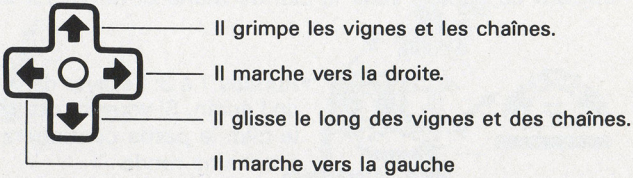


Bouton A
Il saute

Bouton B
Non utillisé

Bloc de commande

Fait bouger JR



★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

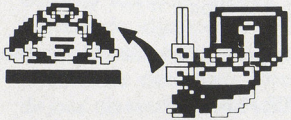
*Le score le plus haut se remettra à 0 si le bouton SELECT (de la console) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.

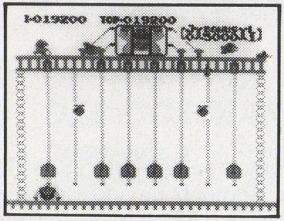
*Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

2. COMMENT JOUER

Objectif de Junior: Voler la clef de Mario et de libérer son papa.



- Rondes 1 à 3: Essayez de vous rendre à la clef au haut de l'écran. Si vous sautez sur la vigne juste à côté de la clef, la partie continuera automatiquemment à la prochaine ronde.

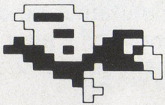


- À la quatrième ronde, poussez les six clefs vers le haut puis insérez-les dans les orifices sitvés au haut de l'écran. À ce moment-là les chaînes de la cage seront rompues et vous pourrez libérer Papa.

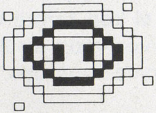
PERSONNAGES

Junior

Mâchoire

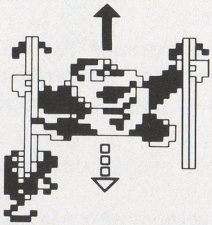


Oiseau

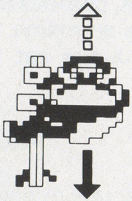


Étincelle

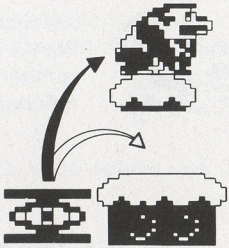
Conseils .....Servez-vous de ces trois techniques pour accélérer l'action.



Grimpez plus vite en saisissant deux vignes à la fois.

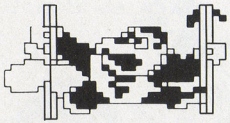


Descendez rapidement en vous agrippant à une vigne.



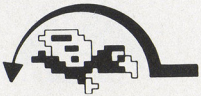
Sant en hauteur (deuxième ronde)
Si vous appuyez sur le boutton ''A'' juste au bon moment, vous pourrez sauter jusqu'à l'île amovible en vous servant du tremplin.

Pointage.....Quatre moyens pour améliorer votre score.

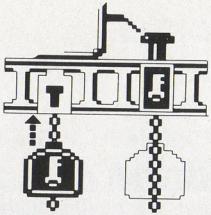


Attaque de fruits
Points supplémentaires pour attraper des fruits. Laissez tomber les fruits sur l'ennemi. Assommez plusieurs méchants en même temps et gagnez un super bonus.

Points-primes
Lorsque vous vous rendez à la clef, on ajoute des points en prime à votre score. Le nombre de points en prime dépendra du temps que vous avez pris pour atteinder la clef; plus il vous faut de temps, plus basse sera la prime. Le temps s'écoule en même temps que les points-primes et Junior est finis lorsqu'ils tombent à zéro.

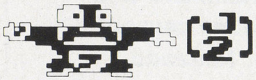


Sauts
Sautez par-dessus un oiseau ou une étincelle pour éviter leur attaque et obtenez des points supplémentaires.



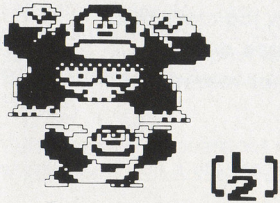
Points supplémentaires avec les clefs (quatrième ronde)
Vous gagnez des points supplémentaires pour chaque clef insérée dans une serrure. Vous pouvez insérer deux clefs à la fois en vous servant des deux mains.

Prime: Lorsque votre score dépasse 20 000 points, vous obtenez un Junior supplémentaire.



Méfiez-vous!

Méfiez-vous de ce qui suit : se faire mordre par une mâchoire, se faire picorer par un oiseau, entrer en collision avec une étincelle et tomber d'une vigne.
Chaque fois que l'un de ces evénement survient un Junior disparaît. Lorsqu'il ne reste plus de Junior, la partie prend fin.



Boucles

Lorsque vous aurez réussi la quatrième ronde et que vous aurez libéré Papa, la première boucle sera terminée. Ensuite, abordez la deuxième boucle. Le nombre d'ennemis et leur vitesse augmentent. Faites une compétition pour déterminer qui obtiendra le score le plus élevé et la boucle la plus élevée.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

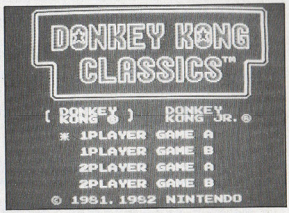
Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Donkey Kong Classics™ voor het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.



SPELKEUZE

- Als je het Controldeck aanzet zie je het scherm dat hiernaast staat.
- Kies met de SELECT toets of de ✚ vierpuntsdruktoets welk spel je wilt spelen.
- Kies voor 1 of 2 spelers door de ster (*) op de juiste plaats te zetten met de ✚ vierpuntsdruktoets.

  1 player game A - Beginner — 2 players game A - Beginners

  1 player game B - Expert — 2 players game B - Experts
- Zodra je de juiste keuze gemaakt hebt druk je op START of op de A of B knop om te beginnen.

LET OP

Om na het spel het keuzescherm weer terug te krijgen moet je op RESET drukken of het Controldeck uit en aan zetten.

1.WAARSCHUWING

A. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.

B. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.

C. Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

©1989 Nintendo Co.,Ltd.

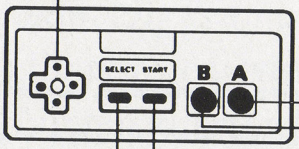
DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING
Kun jij Pauline uit de klauwen van Donkey Kong redden? Help Mario het gebouw beklimmen en Pauline redden. Ontwijk alle vuurballen en vaten die Donkey Kong gooit om je tegen te houden.

1. DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES

Controller 1 - Voor 1 speler.
Controller 2 - Voor de tweede speler bij 2 spelers spel.

Controller 1/Controller 2

✚ Vierpuntsdruktoets :



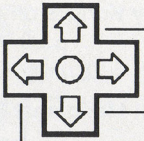
A Knop
B Knop

SELECT toets START toets

A KNOP
Hij springt.
B KNOP
Niet gebruikt.

✥ Vierpuntsdruktoets

Bestuurt Mario



Hij klimt een ladder op.

Hij rent naar rechts.

Hij klimt omlaag.

Hij rent naar links.

* Select en Start toets van controller 2 worden niet gebruikt.

START toets

Druk hierop om te beginnen.

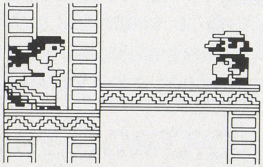
Pauze:

Als je tijdens het spel wilt stoppen, druk dan op Start. Je hoort de pauzetoon en het spel stopt. Druk nog een keer op Start om verder te gaan.

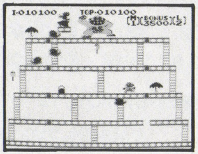
* De hoogste score verdwijnt als je op RESET drukt of het controldeck uitzet.
* Gebruik controller 1 bij 1-speler spel.
* Gebruik controller 1 en 2 bij 2-spelers spel.

2. HOE SPEEL JE

Mario's opdracht : Pauline redden die door Donkey Kong is ontvoerd.



In de rondes I en II klimt Mario naar boven om Pauline te redden.

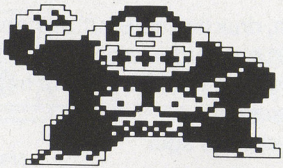


In ronde III holt Mario door het gebouw en moet hij de bouten eruit trekken. Als alle bouten verwijderd zijn, stort het gebouw in en valt Donkey Kong. Pauline is gered.... voor dit moment.

FIGUREN

Mario

Pauline



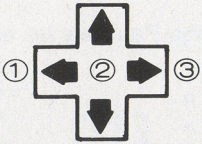
Donkey Kong

Vat

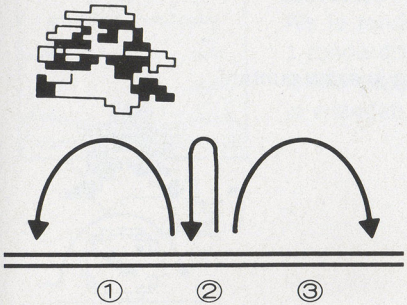
Vuurbal

Veer

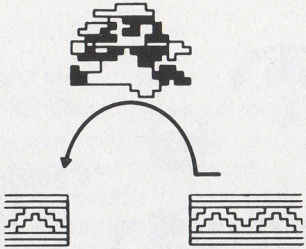
Tip: Spring zoveel mogelijk.



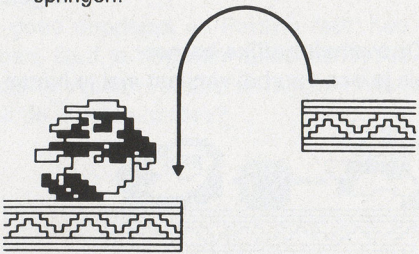
* Je kunt naar links, omhoog en naar rechts springen. Druk de vierpuntsdruktoets in de richting waarin je wilt springen en druk op A.



* Mario kan niet van of op ladders springen.

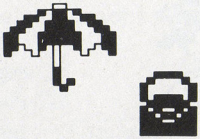


* Mario kan over een gat van twee blokken springen.



* Naar beneden springen:
  Mario kan maar over de hoogte van twee blokken naar beneden springen
  - precies zijn eigen lengte.

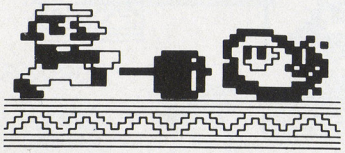
Scoren

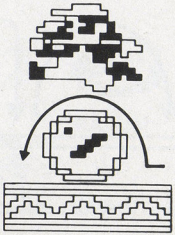


- Je krijgt extra punten als je Pauline's tas en paraplu oppakt die zij laat vallen.

- **Bonus punten**
  Als je Pauline bereikt hebt krijg je de bonuspunten.
  N.B.: Als je er te lang over doet, neemt de bonus af. Zodra de teller op nul staat is het te laat en is het afgelopen voor Mario.

- **Onoverwinnelijke hamer**
  Als je een vuurbal verslaat met je hamer, krijg je extra punten.

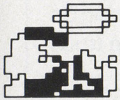




- **Sprong**
  Je krijgt punten als je goed over een vat springt.

Extra bonus

Als je de 20.000 punten hebt gehaald, krijgt Mario een extra leven.

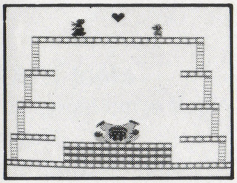


PAS OP!

De volgende dingen betekenen het einde voor Mario:

- Als Mario botst met een vat of vuurbal.
- Als Mario geraakt wordt door een veer, of
- Als Mario van de steigers valt.

Zodra Mario geen levens meer heeft, is het spel afgelopen.



RONDES

Als je ronde III goed doorloopt en Pauline redt, heb je 1 ronde doorlopen. Durf je nog een ronde aan?! Als je verder gaat worden je vijanden sneller en talrijker. Wie van je vrienden haalt de meeste rondes?

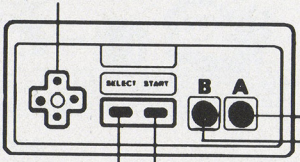
DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING
DK junior moet Donkey Kong redden uit Mario's kooi. Spring van tak naar tak, verzamel fruit en ontwijk de hapkaken. Ga door moeilijke gebieden. Spring op platforms, ontwijk schokbollen en pas op voor de vogels. Gebruik al je trucs om je vader te redden.

2. DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES

Controller 1 - Voor 1 speler.
Controller 2 - Voor de tweede speler bij 2 spelers spel.

Controller 1/Controller 2

✚ Vierpuntsdruktoets :

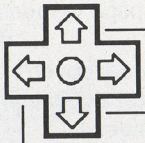


A Knop
B Knop
SELECT toets
START toets

A KNOP
Hij springt.
B KNOP
Niet gebruikt.

✥ Vierpuntsdruktoets

Bestuurt Mario



* Select en Start toets van controller 2 worden niet gebruikt.

START toets

Druk hierop om te beginnen.

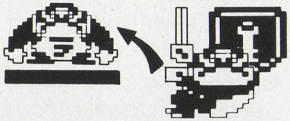
Pauze:

Als je tijdens het spel wilt stoppen, druk dan op Start. Je hoort de pauzetoon en het spel stopt. Druk nog een keer op Start om verder te gaan.

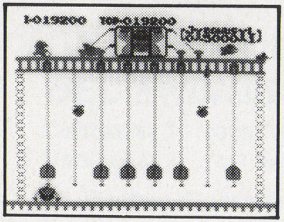
* De hoogste score verdwijnt als je op RESET drukt of het controldeck uitzet.
* Gebruik controller 1 bij 1-speler spel.
* Gebruik controller 1 en 2 bij 2-spelers spel.

2. HOE SPEEL JE

Junior's opdracht: Steel de sleutel van Mario om papa te redden.



- Rondes 1 tot 3: Klim naar boven in het scherm. Als je op de tak naast de sleutel zit gaat het spel vanzelf verder naar de volgende ronde.

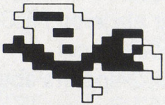


- In de vierde ronde moet je de zes sleutels in de zes sleutelgaten bovenin het scherm duwen. Alle kettingen laten dan los en papa is vrij!

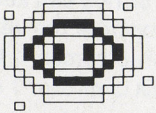
FIGUREN

Junior

Hapkaak

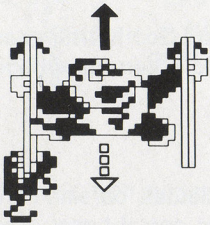


Vogel

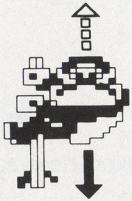


Schokbol

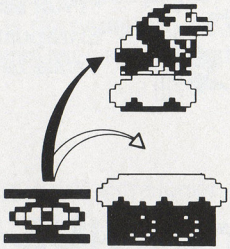
Tips .....Gebruik deze tips om beter te spelen.



· Klim sneller door twee takken tegelijk te pakken.

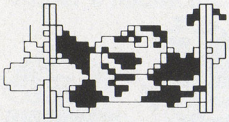


· Glij snel naar beneden langs 1 tak.



· **Hoge sprong (tweede ronde)**
Als je een goede timing hebt kun je in een keer met de A knop op het bewegende eiland springen.

Scoren ..... Vier manieren voor een hogere score.



*** Fruit aanval**

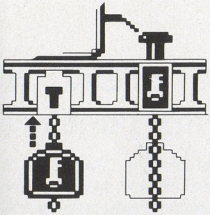
Extra punten voor verzameld fruit. Gooi het fruit naar de vijand. Versla ze allemaal tegelijk en krijg een super hoge bonus!

*** Bonus punten**

Zodra je de sleutel bereikt, krijg je de bonuspunten. Het aantal hangt af van de tijd waarin je de sleutel bereikt. Hoe langer het duurt, hoe minder punten. Als je nul punten hebt is het afgelopen voor junior.

*** Sprongen**

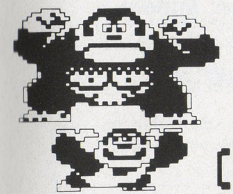
Als je goed over een vogel of schokbol heen springt, krijg je extra punten.



*** Extra punten bij de sleutels (vierde ronde)**
Je krijgt extra punten als je de sleutels in de sleutelgaten duwt. Je kunt met twee handen twee sleutels tegelijk omhoog

Bonus: Zodra je 20.000 punten verzameld hebt, krijg je een extra junior.

PAS OP!
Pas op voor het volgende: gebeten worden door een hapkaak, geprikt worden door een vogel, botsen met een schokbol, vallen uit een tak. Elke keer als zoiets gebeurt, raak je 1 junior kwijt. Als je geen juniors meer hebt, is het afgelopen.



RONDES
Na de vierde ronde en de bevrijding van papa heb je 1 ronde doorlopen. Probeer de volgende ronde. De snelheid en het aantal vijanden wordt nu groter. Wie van je vrienden haalt de meeste rondes?

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

Printed in Japan
Imprimé au Japon